

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VIDEO PADA KONSEP SISTEM KERANGKA MANUSIA TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL PEMBELAJARAN KOGNITIF SISWA SMAN I PEUKAN BARO KABUPATEN PIDIE

¹Fauzan, ²Khairil dan ²Safrida

¹Program Studi Magister Pendidikan Biologi FKIP Universitas Syiah Kuala Banda Aceh

²Program Studi Pendidikan Biologi FKIP Universitas Syiah Kuala Banda Aceh

Email: fauzantaza143@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan motivasi dan hasil belajar siswa yang menggunakan media video dengan pembelajaran konvensional pada materi sistem gerak manusia di SMAN 1 Peukan Baro Kabupaten Pidie tahun ajaran 2016/2017. Populasi penelitian ini adalah 46 siswa. Yaitu 23 siswa dari kelas XI IPA 1 dan 23 siswa dari kelas XI IPA 2. Seluruh populasi dipilih sebagai sampel penelitian yaitu 23 siswa untuk kelas eksperimen dan 23 siswa untuk kelas kontrol. Data motivasi dan hasil belajar dikumpulkan melalui kuesioner pretest dan posttest. Hasil belajar dianalisis dengan menggunakan uji F dan Mann Whitney. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) motivasi dan hasil belajar berbeda secara signifikan antara siswa yang menggunakan pembelajaran media video dengan siswa yang diujikan secara konvensional dengan nilai $P = 0,000 < 0,05$. Kesimpulannya terdapat perbedaan motivasi dan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang menggunakan pembelajaran media video dengan siswa yang menggunakan metode pembelajaran konvensional terutama pada topik Sistem Kerangka Manusia.

Kata Kunci: Media Video, Motivasi, Pembelajaran Kognitif, SMAN 1 Peukan Baro Kabupaten Pidie

ABSTRACT

A study has been conducted to determine the differences in motivation and student learning outcomes by using video media and by conventional learning on Human Skeletal System subject at SMAN 1 Peukan Baro in Pidie Regency in 2016/2017 school year. The population of this study was 46 students. The entire population was selected as a research sample that is 23 students for the experimental class and 23 students for the control class. Motivation data and learning outcomes were collected through a pretest and posttest questionnaire. The learning outcomes were analyzed using the F test and Mann Whitney. The results showed that motivation and learning outcomes differed significantly between students who used video media learning and students who were taught conventionally with a P value of $0,000 < 0,05$. In conclusion there are significant differences in motivation and learning outcomes between students who use video media learning and students who use conventional learning methods especially on the topic of the Human Skeletal System.

Keywords: Video, Motivation, Cognitive Learning, SMAN 1 Peukan Baro, Pidie Regency

PENDAHULUAN

Pendidikan menuntut adanya pembenahan dan penyempurnaan terhadap aspek substansif yang mendukungnya, yaitu kurikulum dan tenaga profesional yang melaksanakan kurikulum tersebut yaitu guru. Kurikulum pendidikan di Indonesia telah mengalami banyak perubahan. Kurikulum yang digunakan untuk saat ini adalah Kurikulum tahun 2013 dan ada juga sebagian masih menerapkan kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan atau biasa disingkat dengan KTSP. Selain adanya perubahan kurikulum, juga perlu diterapkan strategi, model,

teknik, pendekatan, dan metode pembelajaran yang sesuai dengan konsep yang diajarkan.

Penggunaan media sangat membantu dalam proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran biologi yang sering digunakan sebagai media adalah multimedia berbasis komputer, torso, charta, dan lingkungan riil. Penggunaan media tersebut harus disesuaikan dengan karakteristik materi pelajaran yang disampaikan, sebagai contoh adalah materi sistem gerak pada manusia.

Media pembelajaran memiliki fungsi dan

peran yang sangat vital dalam menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran yang baik dan tepat penggunaannya, maka semakin memudahkan dan membuat semangat peserta didik dalam belajar, juga membantu guru dalam melaksanakan tugas-tugasnya.

Media pembelajaran bukan sekadar alat bantu yang berfungsi sebagai pelengkap, namun sebagai sarana untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif, proses pembelajaran menjadi lebih cepat dan kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan dengan mudah dengan adanya tujuan dan peran yang sesuai dengan ketentuan yang telah ditetapkan.

Dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang amat penting adalah model dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan model pembelajaran tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai. Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan, atau sikap.

Secara sederhana pengertian atau definisi motivasi belajar dapat diartikan sebagai keseluruhan daya pengaruh yang ada di diri peserta didik yang dapat menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan kegiatan belajar dan memberi arah pada kegiatan itu demi mencapai suatu tujuan. Motivasi belajar mengandung peranan penting dalam menumbuhkan gairah atau semangat dalam belajar, sehingga peserta didik yang bermotivasi kuat memiliki energi yang banyak untuk melakukan kegiatan belajar [1].

Sudjana (2005) mengatakan bahwa belajar dan mengajar sebagai suatu proses mengandung tiga unsur yang dapat dibedakan, yakni tujuan pengajaran, pengalaman belajar mengajar, dan hasil belajar. Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku setelah melalui proses belajar mengajar mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik. Hasil belajar dapat diketahui dengan melakukan penilaian-penilaian tertentu yang menunjukkan sejauh mana kriteria-kriteria penilaian telah tercapai. Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tes [2].

Berdasarkan karakteristik materi sistem gerak pada manusia, akan lebih tepat bila peserta

didik mempunyai gambaran yang jelas terhadap pelajaran. Pemahaman terhadap materi oleh peserta didik akan lebih bermakna bila menggunakan media dan pembelajarannya menerapkan peserta didik sebagai pusat belajar melalui model ataupun menggunakan media pembelajaran. Masing-masing model dan media pembelajaran mempunyai karakteristik dengan kelebihanannya masing-masing.

Materi yang disampaikan masih kurang dipahami oleh peserta didik, hal tersebut tampak pada hasil ulangan dari sebagian peserta didik yang memiliki nilai dibawah rata-rata. Selain itu, peserta didik masih pasif dalam pembelajaran dan kurang berinisiatif dalam pembelajaran. Disatu sisi, perkembangan teknologi merupakan suatu hal yang tidak bisa dihindari lagi. Sebagai gambaran, guru masa kini dituntut menguasai komputer dengan baik, internet, dan berbagai media baru sedangkan media tersebut sudah sedemikian akrab dikalangan para peserta didik.

Suheri (2006) dalam penelitiannya menyebutkan bahwa Animasi multimedia memberikan kesan yang menyenangkan dan membantu proses pembelajaran dalam memahami materi yang disampaikan [3]. Hal senada juga diungkapkan oleh Istianda dan Darmanto (2009) bahwa multimedia merupakan sarana untuk menyampaikan ilmu pengetahuan yang cukup efektif, karena dapat menyajikan informasi berupa audio, visual, video, teks grafik dan animasi dalam kesatuan tampilan [4].

METODE PENELITIAN

PenelitianEksperimen

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini menggunakan desain quasi eksperimen yang melibatkan dua kelas yaitu kelas eksperimen yang yang dikelompokkan berdasarkan pemanfaatan media pembelajaran dan kelas kontrol yang tidak menggunakan media. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pretest-posttest control group design*.

Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 1 Peukan Baro Kabupaten Pidie pada semester genap tahun ajaran 2016/2017.

Populasi dan Sampel

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Peukan Baro dengan populasi seluruh peserta didik-siswi kelas XI tahun pelajaran 2016/2017 yang berjumlah 46 peserta didik yang dibagi dalam 2 kelas dan yang akan diambil untuk penelitian yaitu kelas XI IPA-1 sebanyak 23 peserta didik dan XI IPA-2 sebanyak 23 peserta didik. Sampel dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XI IPA-1 dijadikan sebagai kelas eksperimen dan kelas XI IPA-2 sebagai kelas kontrol.

Rancangan Penelitian

Prosedur dan pelaksanaan penelitian pada penelitian ini terdiri dari dua tahap, yaitu Tahap persiapan dan Tahap pelaksanaan.

Teknik Pengumpulan Data

Data motivasi belajar peserta didik diperoleh dari angket yang diberikan saat *posttest*. Angket motivasi belajar peserta didik terlebih dahulu dilakukan validasi isi angket melalui *Expert Judgement* pada dua orang ahli.

Sebelum dijadikan alat pengumpul data, instrumen yang telah disusun terlebih dahulu diuji cobakan. Responden untuk uji coba instrumen tes hasil belajar dan angket motivasi belajar diambil dari luar sampel yang setara dengan sampel penelitian, yaitu siswa kelas XI yang sudah pernah mendapatkan materi sistem gerak pada manusia.

Validitas yang diuji adalah validitas isi dan validitas konstruksi butir tes. Untuk analisis butir tes ini dilakukan validitas butir soal, reliabilitas butir soal, tingkat kesukaran, dan daya pembeda. Adapun rumus-rumus yang digunakan untuk keperluan pengujian kesahihan tes tersebut adalah sebagai berikut:

1. Validitas butir soal

Untuk menguji validitas setiap butir soal, skor-skor yang ada pada butir soal yang dimaksud dikorelasikan dengan skor total. Perhitungan validitas butir soal dilakukan dengan menggunakan rumus korelasi *product moment pearson*, yaitu sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{n \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{(n \sum x^2 - (\sum x)^2)(n \sum y^2 - (\sum y)^2)}}$$

Keterangan :

r_{xy} = koefisien korelasi antara variabel x dan variabel y.

x = skor butir soal yang dicari validitasnya.

y = skor total.

n = banyak siswa [5]

Koefisien korelasi hasil perhitungan kemudian diinterpretasikan dengan klasifikasi koefisien validitas sebagai berikut:

Tabel 1. Klasifikasi Koefisien Validitas

Koefisien	Interprestasi
$0,90 < r_{xy} \leq 1,00$	Sangat tinggi
$0,70 < r_{xy} \leq 0,90$	Tinggi (baik)
$0,40 < r_{xy} \leq 0,70$	Sedang (cukup)
$0,20 < r_{xy} \leq 0,40$	Rendah
$0,00 < r_{xy} \leq 0,20$	Sangat rendah
$r_{xy} \leq 0,00$	Tidak valid

2. Reabilitas Instrumen

Reliabilitas instrumen adalah suatu kondisi konsisten terhadap hasil yang diberikan oleh suatu alat ukur, walaupun dilakukan oleh orang, waktu dan tempat yang berbeda. Untuk menghitung koefisien reliabilitas butir soal menurut Sundayana (2010) dapat menggunakan rumus alfa sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum S_i^2}{S_t^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = reliabilitas tes

n = banyak butir soal

$\sum S_i^2$ = jumlah varians dari skor setiap item

S_t^2 = varians dari skor total [6]

Tabel 2. Klasifikasi Tingkat Reliabilitas

Interval	Interprestasi
0,00 – 0,20	Samgat rendah
0,20 – 0,40	Rendah
0,40 – 0,70	Sedang/cukup
0,70 – 0,90	Tinggi
0,90 – 1,00	Sangat tinggi

3. Analisis Daya Beda

Analisis daya pembeda dilakukan untuk mengetahui perbedaan kemampuan siswa yang pandai (kelompok atas) dan lemah (kelompok bawah) melalui butir-butir soal yang diberikan. Untuk mengetahui daya pembeda setiap butir soal

tes menurut Sundayana (2010) dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

$$DP = \frac{SA - SB}{IA}$$

Keterangan:
SA = Jumlah skor kelompok atas
SB = Jumlah skor kelompok bawah
IA = Jumlah skor ideal kelompok atas [6]

Tabel 3. Klasifikasi Daya Pembeda

Daya Pembeda	Interprestasi
$DP \leq 0,00$	Sangat jelek
$0,00 < DP \leq 0,20$	Jelek
$0,20 < DP \leq 0,40$	Cukup
$0,40 < DP \leq 0,70$	Baik
$0,70 < DP \leq 1,00$	Sangat baik

4. Tingkat Kesukaran

Untuk menghitung tingkat kesukaran soal digunakan rumus sebagai berikut:

$$TK = \frac{SA+SB}{IA+IB}$$

Keterangan:
SA = Jumlah skor kelompok atas
SB = Jumlah skor kelompok bawah
IA = Jumlah skor ideal kelompok atas
IB = Jumlah skor idea kelompok bawah [6]

Tabel 4. Klasifikasi Tingkat Kesukaran

Tingkat Kesukaran	Interprestasi
$TK \leq 0,00$	Terlalu sukar
$0,00 < TK \leq 0,30$	Sukar
$0,30 < TK \leq 0,70$	Sedang/cukup
$0,70 < TK \leq 1,00$	Mudah
$TK \leq 1,00$	Terlalu mudah

Tehnik Analisis Data

Pengujian normalitas data dianalisis dengan *Kolmogrov Smirnov*. Pengolahan data dilakukan

dengan bantuan program SPSS versi 16.0 berikut adalah uji normalitas data:

$$KS = Fn(Yi - 1) - Fo (Yi)$$

Keterangan:
KS : Nilai KS Hitung
Fn(Yi-1): Frekuensi persentase komulatif pada waktu sebelum i
Fo(Yi) : Frekuensi data sebaran normal pada saat i

Data utama yang dipakai khusus untuk mengetahui pebedaan motivasi belajar dan hasil belajar adalah data hasil *pretest* dan *posttest* dan untuk mengetahui perbedaan aktivitas belajar adalah data hasil pengamatan. Data motivasi dan hasil belajar tersebut dianalisis untuk mengetahui skor hasil tes. Selanjutnya, hasil tes tersebut dihitung *N-Gain* antara *pretest* dan *posttest* penghitungan *N-Gain* digunakan rumus Hake.

$$N - Gain = \frac{S_{post} - S_{pre}}{100 - S_{pre}}$$

Keterangan:
S_{post} : Skor posttest
S_{pre} : Skor pretest
100 : Skormaksimum ideal

HASIL DAN PEMBAHASAN
Motivasi Belajar Peserta didik

Data motivasi belajar peserta didik diperoleh dari pemberian angket pada saat *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran yaitu media video sebagai sumber belajar dan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Perbandingan motovasi belajar peserta didik eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Perbandingan Motivasi Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Indikator	Kelas			
	Eksperimen		Kontrol	
	Rerata	Kategori	Rerata	Kategori
Perhatian (<i>attention</i>)	4,15	Baik	3,43	Cukup Baik
Kaitan (<i>relevance</i>)	4,14	Baik	3,43	Cukup Baik
Keyakinan (<i>confidence</i>)	4,07	Baik	3,47	Cukup Baik
Kepuasan (<i>satisfaction</i>)	4,24	Baik	3,45	Cukup Baik

Berdasarkan Tabel 5 diperoleh bahwa tingkat perhatian peserta didik dalam sistem pembelajaran yang dilaksanakan pada kelas eksperimen sebanyak 4,15 dengan katagori Baik dan kelas kontrol sebanyak 3,43 dengan katagori Cukup Baik. Peserta didik kelas eksperimen mengatakan bahwa sistem pembelajaran ini memiliki kaitan dengan materi yang telah di ajarkan dengan rerata 4,14 dengan katagori Baik dan kelas kontrol reratanya 3,43 dengan katagori Cukup Baik. Peserta didik kelas eksperimen yang menyatakan yakin akan tercapainya tujuan pembelajaran dengan sistem pembelajaran yang

dilaksanakan pada kelas ekperimen diperoleh rerata 4,07 dengan katagori Baik dan kelas kontrol reratanya 3,47 dengan katagori Cukup Baik. Sedangkan untuk tingkat kepuasan peserta didik dengan sistem pembelajaran yang dilaksanakan pada kelas eksperimen rerata 4,24 dengan katagori Baik dan kelas kontrol reratanya 3,45 dengan katagori Cukup Baik.

Hasil uji Statistik motivasi belajar setelah pembelajaran untuk masing-masing kelas perlakuan yakni kelas ekperimen dan kelas kontrol di sajikan pada Tabel 6.

Tabel 6. Hasil Uji Statistik Motivasi Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	Rerata	Normalitas*	Homogenitas**	Uji F***	Keterangan
Eksperimen	3,15	0,063 (Normal)	0,547 (Homogen)	0,000	Signifikan
Kontrol	3,45	0,764 (Normal)			

*Uji Kolmogorov-Smirnov, jika $P > 0,05$ (Normal)
** Uji Levene, jika $P > 0,05$ (Homogen)
*** Uji T, jika $P < 0,05$ (Signifikan)

Berdasarkan Tabel 6 hasil dari uji statistik motifasi belajar diperoleh bahwa data berdistribusi normal untuk masing-masing kelas perlakuan dan data kedua kelas juga memiliki ragam sama atau homogen. Hasil yang di dapat pada uji F menunjukkan bahwa motivasi belajar berpengaruh antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol, yaitu $P\ 0,000 < 0,05$. Maka terdapat pengaruh motivasi belajar antar peserta didik yang belajar menggunakan media video sebagai sumber belajar dibandingkan peserta didik yang diajarkan dengan pembelajaran yang konvensional pada materi sistem gerak.

Proses belajar mengajar yang menggunakan media sangat menarik prhatian peserta didik pada saat pembelajaran berlangsung, pembelajaran yang menggunakan media video menarik perhatian peserta didik dikarenakan pembelajaran ini berbeda dari kegiatan pembelajaran yang dilakukan sebelumnya. Pembelajaran yang menggunakan media memerikan perbedaan motivasi belajar ditinjau dari tingkat keyakinan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dengan adanya ketersediaan bahan ajar yag di dukung media video dan juga disertai dengan adanya langkah-langkah pembelajaran yang di terapkan pada

saat belajar maka terdapat motivasi diri peserta didik itu sendiri.

Hakikat dari Motivasi belajar merupakan dorogan internal dan eksternal pada peserta didik yang sedang belajar untuk mencapai perubahan tingkah laku. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Uno (2009) ada beberapa unsur yang mendukung hal tersebut adalah adanya hasrat dan keinginan yang berhasil, adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, memiliki harapan dan cita-cita masa depan, memiliki penghargaan dalam belajar, adanya kegiatan yang menarik dalam belajar dan didukung oleh lingkungan belajar yang kondusif. Unsur-unsur tersebut akan membuat peserta didik ingin belajar dengan sungguh-sungguh dan akan berpengaruh pada hasil belajar peserta didik [7].

Proses pembelajaran ini juga berkaitan dengan materi yang diajarkan yaitu materi sistem gerak pada manusia disebabkan proses pembelajaran ini selain menyediakan bahan ajar juga didukung oleh media pembelajaran yaitu media video pembelajaran yang akan memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan. Media pembelajaran bisa membangkitkan minat dan motivasi peserta

didik dan juga dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan baik, memudahkan penafsiran data dan bisa memadatkan informasi. Sesuai dengan pendapat Arsyad (2011) penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu [8].

Pembelajaran yang menggunakan media video sebagai sumber belajar juga memberikan kepuasan tersendiri bagi peserta didik karena mudahnya bagi peserta didik dalam memahami materi yang telah disajikan dengan baik dalam bentuk video. Menurut Riyana (2007) dengan media video peserta didik dapat memahami pesan pembelajaran secara lebih bermakna dan informasi dapat diterima secara utuh sehingga dengan sendirinya informasi akan tersimpan dalam memory jangka panjang dan bersifat retensi [9].

Media video juga merupakan sebagai alat yang membantu guru dalam proses belajar mengajar dan menjadi media dalam pendidikan yang digunakan untuk mengajarkan peserta didik/i agar lebih mudah dalam memahami materi belajar. Hamalik (2004) mengatakan bahwa Untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang efektif Penggunaan media merupakan bagian internal dalam system pembelajaran, media pembelajaran penting dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran, penggunaan media video dalam pembelajaran adalah untuk mempercepat proses pembelajaran dan membantu peserta didik dalam upaya memahami materi yang disajikan oleh Guru dalam kelas dan penggunaan media

video dalam pembelajaran dimaksudkan untuk mempertinggi mutu pendidikan [10].

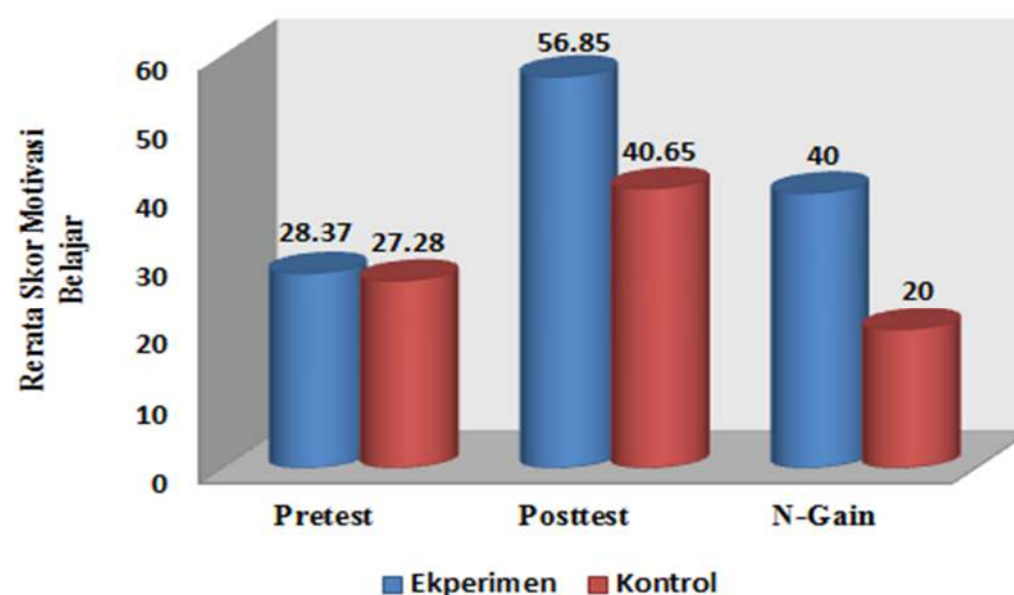
Ribawati (2015) mengatakan bahwa untuk meningkatkan motivasi belajar bagi peserta didik maka guru sudah selayaknya harus menggunakan media video agar minat belajar peserta didik lebih baik dan menyenangkan [11]. Purwanti (2015) dalam jurnalnya juga mengatakan bahwa penggunaan media video sangat efektif dan juga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, bila media video dirancang dengan baik maka akan lebih menarik peserta didik dalam belajar [12].

Rahayu (2014) mengatakan bahwa dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik maka guru akan menggunakan media video agar hasil belajar lebih efektif dan akan tercapai tujuan dari pembelajaran, dan peserta didik pun sangat semangat dalam belajar [13].

Hasil Belajar Kognitif Peserta didik

Data hasil belajar peserta didik diperoleh dari soal yang telah dibagikan pada saat *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen yang memanfaatkan media video sebagai sumber belajar dan kelas kontrol yang menerapkan media pembelajaran konvensional.

Data *pretest* digunakan untuk mengetahui kemampuan tahap awal peserta didik sebelum proses pembelajaran, dan data *posttest* digunakan untuk hasil setelah proses belajar mengajar. Data yang dipakai untuk pengujian hipotesis adalah data *N-Gain* yang diperoleh pada kelas eksperimen dan kelas kontrol rerata skor *pretest*, *posttest* dan *N-Gain*.



Gambar 1. Rerata *Pretest Posttest* dan *N-Gain* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Berdasarkan grafik diperoleh skor rerata *pretest* hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol berturut-turut 28.37 dan 27.28 sedangkan pada saat *posttest* skor rerata kelas eksperimen adalah 56.85 dan skor rerata hasil belajar kelas kontrol adalah 40.65. Sedangkan skor rerata untuk *N-Gain* hasil belajar kelas eksperimen 40 dan skor rerata *N-Gain* hasil belajar pada kelas kontrol adalah 20 dengan kriteria rendah. Maka dapat disimpulkan bahwa peningkatan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah pembelajaran pada kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran video sebagai sumber belajar pada materi sistem gerak pada manusia lebih tinggi di bandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional.

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung, proses belajar mengajar berlangsung dengan aktif dengan menggunakan media video dan yang tidak menggunakan media video pada materi Sistem gerak pada manusia.

Dimana peserta didik mengerjakan soal yang terdapat pada LKS yang kemudian peserta didik saling berdiskusi dengan teman kelompok, bertanya dan kemudian mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas, dimana kelompok yang lainnya menanggapi tentang jawaban yang telah dijelaskan.

Hasil data dari pengamat yang telah diamati menunjukkan aktivitas peserta didik selama kegiatan pembelajaran Biologi materi Sistem gerak pada manusia dengan menggunakan media video dan yang tidak menggunakan media video mengalami peningkatan, sedangkan pada kelas kontrol yang tidak menggunakan media video pembelajaran berlangsung seperti biasa, tidak terdapat motivasi yang lebih dari pada yang menggunakan media pembelajaran.

Pembelajaran yang menggunakan media video sebagai sumber belajar akan memudahkan peserta didik saat berlangsungnya proses belajar mengajar, sehingga peserta didik akan lebih mudah memahami dan mengerti materi yang disampaikan khususnya pada materi sistem gerak pada manusia. Sebagaimana yang dikatakan oleh Djamarah (2002) cepat dan mudahnya mendapatkan sumber bahan pelajaran

akan mempengaruhi hasil belajar peserta didik [14].

Pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran video dapat membuat kegiatan belajar menjadi menarik dengan terciptanya interaksi antara peserta didik dengan guru maupun interaksi antara sesama peserta didik. Dengan adanya interaksi dalam pembelajaran kegiatan peserta didik dalam berdiskusi kelompok akan berjalan dengan baik. Felton, *et al* (2001) mengemukakan bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran secara signifikan mampu meningkatkan pencapaian hasil belajar [15].

Kualitas pembelajaran memerlukan berbagai upaya untuk mewujudkannya. Upaya tersebut terkait dengan berbagai komponen yang terlibat didalam pembelajaran, salah satunya adalah dengan pemanfaatan media pembelajaran. Djamarah (2008) mengemukakan bahwa penggunaan media sangat penting dalam pendidikan untuk memperoleh hasil yang lebih optimal sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Dengan demikian, peserta didik yang mendapat pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran video dapat memberikan hasil yang berbeda dengan peserta didik yang mendapat pembelajaran konvensional.

Pebriani (2015) dalam jurnalnya mengatakan bahwa terdapat pengaruh positif pada pembelajaran IPA yang menggunakan media video dibandingkan dengan pembelajaran IPA yang menggunakan media gambar terhadap motivasi belajar dan hasil belajar kognitif pembelajaran IPA [16]. Swarno (2015) juga mengatakan bahwa penggunaan media video dalam mengajar akan meningkatkan hasil belajar yang sangat baik, karena menariknya minat peserta didik dalam belajar [17].

Wahyu (2014) dalam jurnalnya mengatakan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran akan meningkatkan hasil belajar yang signifikan bila dibandingkan pembelajaran yang tidak menggunakan media pembelajaran, media pembelajaran sangat baik dan layak digunakan agar hasil belajar lebih baik [18].

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, maka dapat diambil kesimpulan

sebagai berikut: 1) Terdapat Pengaruh pada motivasi belajar yang signifikan antara peserta didik yang mendapat pembelajaran dengan menggunakan media video sebagai sumber belajar dengan pembelajaran konvensional pada materi sistem gerak pada manusia, dan 2) Terdapat

pengaruh pada hasil belajar yang signifikan antara peserta didik yang menggunakan media video dengan pembelajaran konvensional sebagai sumber belajar pada materi sistem gerak pada manusia.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] W.S. Winkel. 1996. *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: Grasindo.
- [2] Sudjana, N. 2005. *Dasar-Dasar Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru.
- [3] Suheri. 2006. *Animasi Multimedia Pembelajaran*. Vol. 2 (1) : 27-33
- [4] Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- [5] Sudjana. 1996. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- [6] Sundayana. 2010. *Statistika Penelitian Pendidikan*. Garut: STKIP Garut Press
- [7] Uno, H. B. 2006. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- [8] Azhar, A. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- [9] Riyana C. 2007. *Pedoman Pengembangan Media Video*. Jakarta: P3AI UPI
- [10] Hamalik, O. 2004. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- [11] Ribawati E. 2015. Pengaruh Penggunaan Media Video Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Candrasangkala Pendidikan Sejarah*. Vol 1
- [12] Purwanti B. 2015. Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika dengan Model Assure. *Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan*. Vol 3
- [13] Rahayu, Yusi Meilyawati, Chumi Zahroul Fitriyah. 2014. Implementation Video to Improve Learning Motivation and Learning Outcomes with Game Theme of Social Subject in History Money on Student. *Jurnal Universitas Jember (UNEJ)*. Vol 1
- [14] Djamarah, S. B. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Depdikbud
- [15] Felton, L. A. et al. 2001. Comparison of Video instruction and Convventional learning Methods on Student's Understanding of Tablet Manufacturing. *American journal of Pharmaceutical education*. 65 ; 53-55
- [16] Pebriani Corry. 2015. The Effect of Video Media on Learning Motivation and Learning Outcomes in Natural Science Subject of the Fifth Grade Students of Elementary Schools. *Jurnal Prima Edukasia*. Vol 5.
- [17] Swarno THN, Nengsih Juanengsih, Eni S. 2015. Penggunaan Media Video Animasi Pada Sistem Pernafasan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi. *Jurnal Edusains*. vol 7.
- [18] Wahyu Aziz R. 2014. Pengembangan Media Video Pembelajaran Mata Pelajaran Biologi Tentang Biotechnology Proses Pembuatan Tempe di SMAN 1 Grati Pasuruan. *E-Journal Unesa*. Vol 2.